ZESZYTY ZADAŃ

Ilekroć urwis przejdzie przez pole lub zatrzyma się na polu oznaczonym **literą Z**, dostaje od animatora **zeszyt zadania** z danej lokacji i przekazuje go matematykom ze swojej drużyny. Uwaga! Drużyna może otrzymać tylko jeden zeszyt z każdej lokacji (tj. jeden z kuchni, jeden ze spiżarni, jeden z gabinetu itd.).

Drużyna rozwiązuje zadanie i w dowolnym momencie oznajmia wynik animatorowi. Jeśli wynik jest poprawny, drużyna otrzymuje żetony punktów, zgodnie z treścią zadania. Animator zabiera od drużyny zeszyt rozwiązanego zadania (również w przypadku podania błędnego wyniku).

Uwaga! W żadnym momencie rozgrywki drużyna nie może mieć więcej niż **3 zeszyty zadań**. Jeśli drużyna rezygnuje z rozwiązywania danego zadania, oddaje zeszyt animatorowi.

ŻETONY SPECJALNE

Ilekroć urwis przejdzie przez pole lub zatrzyma się na polu z żetonem specjalnym, może go zabrać. Następnie drużyna może go użyć w dowolnym momencie gry. Żeton jest jednorazowy - należy go oddać animatorowi po wykorzystaniu.

Połóż żeton hałasu na dowolnym polu wewnątrz dworu.

Połóż żeton hałasu na dowolnym polu poza dworem.

Użyj, by otworzyć zamknięte drzwi (symbol klucza na planszy).

Gdy zabierasz zeszyt zadania, przejrzyj zeszyty i zdecyduj, który z nich wybierasz.

Wykonaj raz jeszcze ruch.

Podczas twojego ruchu przemieść się o maksymalnie 8 pól. Nie zostawiasz żetonów hałasu. ***Uwaga - nie działa we dworze.***

Ojciec, Matka i Ciotka nie dają ci punktu karnego, gdy trafią na twoje pole.

Użyj, aby wyznaczyć gracza, który wykona jako ostatni ruch podczas tury.

projekt rekreator
www.projektrekreator.pl

OPRACOWANIE GRY:
Łukasz Wrona
Urszula Wrona
Mateusz Białowiejski

ILUSTRACJE:
Urszula Wrona

Dworskie sprawunki

INSTRUKCJA GRY

ELEMENTY GRY

plansza składająca się z 4 pasów o wymiarach 6x1,5m
10 figur (6 urwisów, Ojciec, Matka, Ciotka, Kazimierz i Maria)
48 żetonów specjalnych (po 6 każdego rodzaju)
40 żetonów hałasu
90 żetonów punktów
90 zeszytów zadań
6 kart ruchu
60 kart inicjatywy

żeton punktu

CEL GRY

Gra toczy się w dworze Żórawskich w Szczukach. Jest rok 1886. U Żórawskich jako guwernantka przebywa Maria Skłodowska, przyszła noblistka. Uczucie miłości łączy ją z młodym paniczem, Kazimierzem Żórawskim, w przyszłości wybitnym matematykiem. Związkowi temu nieprzychylni są jednak rodzice Kazimierza.

Gracze podzieleni na drużyny wcielają się w uczniów wiejskiej szkółki, którą w tajemnicy przed carskimi władzami prowadzi Maria. Chcą wyręczyć zakochanych w ich zajęciach, aby młoda para miała dla siebie jak najwięcej czasu.

W toku gry gracze zdobywają **żetony punktów**. Symbolizują one wolny czas, jaki gracze zapewnili zakochanym. Ponadto gracze dostają też ujemne **punkty karne**.

Na koniec gry każda drużyna odejmuje od sumy swoich żetonów punktów otrzymane punkty karne. Wygrywa drużyna, która osiągnie najwyższy wynik.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Należy podzielić wszystkich graczy na **6 drużyn**. Każdej drużynie należy wręczyć talię **10 kart inicjatywy** oraz **kartę ruchu**, zgodnie z kolorem drużyny.

Na twardym płaskim podłożu należy umieścić **planszę**. Następnie spośród **zeszytów zadań** należy odrzucić te, które nie są przeznaczone dla przedziału wiekowego graczy (np. jeśli gra klasa VI, w grze zostają jedynie zeszyty przeznaczone dla tej klasy).

Podczas rozgrywki używa się 30 zeszytów zadań, po 3 dla każdej lokacji na planszy (tj. kuchni, cukrowni, gabinetu itd.). Zeszyty zadań należy umieścić obok planszy w 10 stosach odpowiadających 10 lokacjom.

karty inicjatywy

Ponadto w oznaczonych miejscach na planszy należy umieścić **żetony specjalne** (patrz niżej).

W dowolnych polach na planszy należy umieścić umieścić **figury państwa Żórawskich** (Ojca, Matkę, Ciotkę), tak aby Matka znajdowała się wewnątrz dworu, Ojciec poza dworem po prawej, zaś Ciotka po lewej stronie.

Obok planszy należy umieścić **stos żetonów hałasu** oraz **stos żetonów punktów** (zegarków).

W miejscu oznaczonym literą S należy umieścić 6 figur urwisów - po jednej figurze dla każdej drużyny.

Można rozpoczynać!

żetony hałasu

żetony specjalne

TURY

Na początku każdej tury drużyna deleguje jednego gracza na planszę. Gracz ten na czas tury nazywany jest **urwisem** (pozostali członkowie drużyny to **matematycy**). Zadaniem urwisa jest przemieszczanie się po planszy w celu zdobycia zeszytów zadań oraz żetonów specjalnych a także unikanie spotkania z państwem (Ojcem, Matką lub Ciotką).

Gra składa się z tur. Tura kończy się, gdy każdy urwis wykona swój ruch. **Każdy urwis na koniec tury wraca do swojej grupy matematyków**.

Gra trwa do momentu, gdy skończą się zeszyty zadań lub upłynie przewidziany czas gry (ok. 30-40 minut).

KOLEJNOŚĆ RUCHU

Kolejność ruchu ustala się z użyciem **kart inicjatywy**. Na początku tury każdy urwis wybiera w sekrecie jedną z kart inicjatywy ze swojej talii inicjatywy. Karty oznaczone są numerami od 1 do 10. Następnie urwisy na znak animatora pokazują wybrane karty. Ruch rozpoczyna urwis o najwyższym nominale karty, następnie kolejny, itd.

Remis należy rozstrzygnąć przez wyliczankę (np. "papier, kamień, nożyce" lub "marynarz").

Wykorzystane karty inicjatywy są odrzucane. Urwis otrzymuje z powrotem całą talię inicjatywy po wykorzystaniu wszystkich kart.

RUCH

Każdy urwis posiada **kartę ruchu** informującą o tym, jak może się poruszać. W trakcie jednej tury może poruszyć się **tylko jeden raz** w wybrany przez siebie sposób:

czołganie się	2 pola	0 żetonów hałasu
chód	3 pola	żeton 1 hałasu
bieg	4 pola (Uwaga! Nie można przebiec przez pole, na którym znajduje się Ojciec, Matka lub Ciotka.)	żeton 2 hałasów
wspinaczka	1 pole oznaczone symbolem wspinaczki	0 żetonów hałasu

Urwis porusza się w ten sposób, że przesuwa swój pionek na kolejne sąsiadujące pola, a **na każdym opuszczanym polu oraz na polu, na którym się zatrzymuje**, pozostawia żeton hałasu, zgodnie z zasadami zasadami opisanymi powyżej.

Przykład:
Zosia chce się poruszyć chodem o 3 pola. Przesuwa pionek o 1 pole i równocześnie na opuszczanym polu zostawia żeton 1 hałasu. Znów przesuwa pionek o 1 pole, a na opuszczanym polu pozostawia żeton 1 hałasu. Przesuwa pionek po raz ostatni i zostawia żeton 1 hałasu na opuszczanym polu oraz kładzie żeton 1 hałasu na polu, na którym się zatrzymała. Zosia użyła 4 żetony hałasu.

Uwaga: jeśli na danym polu znajduje się żeton 1 hałasu, a gracz musi dołożyć drugi, może to wykonać na dwa sposoby: dołożyć żeton 1 hałasu lub przełożyć leżący żeton na drugą stronę, na której widnieją 2 hałasy.

HAŁAS

W momencie, gdy na danym polu miałby zostać umieszczony trzeci lub kolejny hałas, na polu tym pojawia się członek rodziny Żórawskich. Gdy członek rodziny przyłapie urwisa na danym polu, drużyna dostaje **punkt karny** (animator notuje ten fakt).

Ojciec - porusza się w prawym obszarze obejścia;
Matka - porusza się wewnątrz dworu;
Ciotka - porusza się po lewej stronie obejścia;

Pojawiając się na danym polu członek rodziny Żórawskich **oczyszcza to pole z żetonów hałasu**, które się na nim uprzednio znajdowały. Wracają one na stos żetonów hałasu.